

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran di abad-21, sekolah dituntut untuk menyiapkan siswa-siswi bangsa agar memiliki sejumlah keterampilan, baik dalam *soft-skills* maupun pada *hard skill*. Keterampilan yang dibutuhkan pada abad-21 atau disebut dengan 4C yang telah dirumuskan pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2015 adalah keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Keterampilan kolaborasi atau yang dapat diartikan sebagai kerjasama dapat dikembangkan siswa melalui pengalaman yang ada di dalam sekolah, antar sekolah dan luar sekolah.<sup>1</sup>

Keterampilan kerjasama pada siswa dapat berkembang melalui pembelajaran yang mengaplikasikan kerjasama antara siswa. Kerjasama dapat diaplikasikan pada setiap pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu muatan pelajaran yang membahas gejala alam dan gejala sosial yang ada pada masyarakat. Berintegrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang mengkaji dan menganalisis gejala yang berkaitan dengan isu sosial, serta berfungsi

---

<sup>1</sup> Resti Septika dan Rendi Nugraha, "Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar", *Tarbiyah Al-Awlad*, Vol. VIII edisi 02, 2018, h.108.

mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. IPS mempelajari tentang kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata negara, dan sejarah.

Permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi merumuskan secara jelas mengenai tujuan muatan IPS pada tingkat satuan pendidikan SD/MI yaitu sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial; c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional dan global.<sup>2</sup>

Berdasarkan tujuan IPS tersebut, keterampilan kerjasama juga termasuk fokus dalam pembelajaran IPS di SD.

Seorang pendidik perlu memberikan latihan keterampilan kerjasama pada peserta didik sejak dini sehingga siswa dapat memiliki keterampilan kerjasama yang baik. Melalui proses pembelajaran, yaitu menggunakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik membangun interaksi yang baik dengan teman-temannya sehingga hubungan sosial dengan lingkungannya dapat berjalan dengan baik. Dengan keterampilan kerjasama yang baik, peserta didik akan mampu menyesuaikan diri dengan situasi yang

---

<sup>2</sup> Depdiknas, *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, (Jakarta: Depdiknas, 2006)

terjadi di dalam lingkungan yang dihadapi dengan baik pula, seperti di lingkungan keluarga, masyarakat ataupun sekolah.

Elemen sosial di sekolah juga menjadikan sekolah sebagai tempat ideal bagi berlangsungnya perkembangan sosial. Salah satunya adalah saat peserta didik mulai memperoleh pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia, menjalin hubungan yang produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya, serta secara langsung menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana ditetapkan oleh masyarakat. Tidak hanya sebagai tempat menempa ilmu, sekolah juga berfungsi sebagai salah satu tempat pembentukan kepribadian, bersosialisasi, berinteraksi, dan mengekspresikan diri peserta didik.

Namun berdasarkan fenomena yang terjadi, keterampilan kerjasama siswa masih kurang karena dalam pembelajaran tidak terlihat unsur-unsur keterampilan kerjasama meliputi saling ketergantungan positif antara anggota kelompok, tanggung jawab individu sebagai anggota kelompok, interaksi secara langsung, komunikasi antara anggota kelompok serta proses dalam kelompok. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Kebon Manggis 01 di kelas V, peneliti menemukan peserta didik yang kurang dapat bekerjasama dengan temannya. Dalam proses pembelajaran, terdapat juga peserta didik yang tidak peduli terhadap keadaan temannya atau secara tidak langsung berbuat egois selama proses pembelajaran sehingga sering terjadi konflik yang disebabkan oleh perbedaan pendapat yang dapat membuat

keadaan dalam proses pembelajaran tidak kondusif. Kurangnya partisipasi siswa juga terlihat saat diadakan tugas kelompok. Saat diberikan tugas kelompok, peserta didik hanya mengandalkan siswa tertentu yang berprestasi. Ada pula siswa yang selalu ingin mendominasi kelas. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa banyak peserta didik yang membiarkan temannya kesulitan ketika diberikan tugas yang tidak jarang menyebabkan konflik lain di dalam kelas.

Pelaksanaan piket di dalam kelas juga sering kali tidak sesuai dengan pembuatan jadwal yang telah ditetapkan. Peneliti menemukan hanya beberapa siswa saja yang membersihkan kelas. Tidak terlihat antusias siswa untuk membantu temannya membersihkan kelas, bahkan terdapat beberapa siswa yang sering meninggalkan temannya saat siswa tersebut dijadwalkan untuk piket di hari tersebut.

Pada saat kegiatan pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peneliti juga mengamati bahwa guru jarang membuat kelompok-kelompok belajar. Peserta didik hanya diberikan tugas dan dikerjakan secara individu sehingga kurang terjalin interaksi yang baik antara peserta didik. Guru lebih sering menggunakan metode *teacher center* yang mengakibatkan kesempatan peserta didik tidak dapat mengembangkan keterampilan kerjasamanya di dalam kelas.

Hubungan sosial yang dimiliki peserta didik akan terhambat jika permasalahan tersebut tidak dipecahkan. Peserta didik akan berkembang

menjadi pribadi yang individualis tanpa peduli dengan lingkungan sekitar dan teman-temannya. Bahkan peserta didik dapat kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain sehingga pengetahuan dan keterampilannya tidak berkembang secara optimal. Dibutuhkan peningkatan keterampilan kerjasama siswa agar siswa dapat mendukung aspek dari keterampilan lain yang dimiliki siswa.

Peran seorang guru dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah sebagai fasilitator, yaitu guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Dalam suatu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, peserta didik memperoleh kesempatan dan fasilitasi untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang mendalam (*meaningful learning*). Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan kualitas peserta didik.

Selama proses pembelajaran hendaknya siswa diajak untuk mengalami secara langsung bukan hanya melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan ataupun cerita. Melalui pengalaman secara langsung peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan. Jika peserta didik melakukan pembelajaran IPS, perlu dilakukan kegiatan yang mengasah keterampilan kerjasama peserta didik juga. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tidak akan menimbulkan suatu pengalaman untuk peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu saja atau *transfer of knowledge*, melainkan dibutuhkan berbagai variasi dan pemilihan media yang



kreatif sehingga proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

Media pembelajaran adalah suatu alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran. Media diperlukan untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan tidak membosankan. Dasar pertimbangan dalam pemilihan media yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Pemilihan media juga harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Salah satu karakteristik siswa SD adalah senang bermain serta memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan kerjasama anak salah satunya dapat dilakukan melalui permainan. Oleh karena itu media *puzzle* dapat dijadikan suatu alternatif dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada guru sebaiknya menerapkan pembelajaran bermakna dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada muatan IPS, salah satunya dengan memanfaatkan media *Puzzle*. Rizki Lestari menyatakan dalam penelitiannya “Peningkatan Pemahaman Materi IPS Melalui Media Game *Puzzle* pada Siswa Kelas V SD Negeri Klegen Tahun Pelajaran 2016/2017” bahwa melalui media *puzzle* dapat melatih siswa strategi dalam bekerja sama, menumbuhkan rasa kekeluargaan, rasa kebersamaan,

serta saling menghormati dan menghargai antarsiswa, di samping dapat menghibur siswa.<sup>3</sup>

Penggunaan media *puzzle* dapat membantu guru dan siswa dalam mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menjalin kerjasama untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *puzzle* tersebut dengan siswa lain sehingga dapat menimbulkan hubungan ketergantungan positif antarsiswa.

Dari uraian masalah di atas, peneliti ingin menganalisis media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa di pembelajaran IPS SD.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, muncul beberapa masalah dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan kerjasama yang baik antara peserta didik.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan di kelas.
3. Peserta didik yang selalu ingin mendominasi kelas.
4. Peserta didik yang belum peduli dengan permasalahan lingkungan sosial secara sungguh-sungguh.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman kerjasama bagi siswa.

---

<sup>3</sup> Rizki Lestari, "Peningkatan Pemahaman Materi IPS Melalui Media Game Puzzle pada Siswa Kelas V SD Negeri Kleggen Tahun Pelajaran 2016/2017" Skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), h.84

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian identifikasi area dan fokus penelitian, agar penelitian lebih efektif sehingga diperoleh data yang akurat dan masalah yang dirumuskan dapat dipecahkan, maka peneliti membatasi fokus penelitian pada menganalisis media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa di pembelajaran IPS SD.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada identifikasi dan pembatasan penelitian di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah media *puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di SD?
2. Bagaimana penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa SD?

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini membahas mengenai persoalan dalam lingkup pembelajaran yaitu tentang keterampilan kerjasama siswa di kelas, khususnya mengenai media *puzzle* dalam pembelajaran IPS. Persoalan pokok yang diteliti yaitu tentang keterampilan kerjasama siswa. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat mengkaji konsep peningkatan dalam keterampilan kerjasama siswa yang dapat memperbaiki interaksi sosial siswa sehingga dapat bertahan di lingkungannya dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran oleh guru.



Secara umum, temuan penelitian ini memiliki manfaat bagi sekolah, bagi guru dan bagi siswa di sekolah yang diteliti. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan tumpu untuk meningkatkan kejelasan tentang konsep keterampilan kerjasama siswa. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan belajar pada pembelajaran IPS di SD.

### **2. Secara Praktis**

Manfaat secara praktis penelitian ini antara lain:

#### **a. Bagi Siswa**

Bagi siswa penelitian ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan kerjasama sehingga siswa dapat memiliki hubungan sosial yang baik dengan individu lain di lingkungannya.

#### **b. Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan alternatif dan panduan dalam pembelajaran IPS sehingga memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik dalam penerapan keterampilan kerjasama yang ditingkatkan melalui media *puzzle*.

#### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk memberikan pembinaan kepada guru di sekolahnya untuk memperhatikan kegiatan pembelajaran yang

mengaktifkan siswa, meningkatkan keterampilan sosial siswa terutama keterampilan kerjasama peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk melakukan inovasi dalam menemukan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### **d. Bagi Orang Tua**

Penelitian ini dapat membantu orang tua untuk mengembangkan keterampilan sosial anaknya sehingga dapat memiliki pengalaman yang baik dalam mengembangkan keterampilan kerjasama anak. Sehingga akan menjadi seseorang yang akan lebih mengalah, tidak individualis, dapat memiliki hubungan ketergantungan positif dengan orang lain, mau untuk berbagi dan tidak bersifat egois serta lebih mementingkan kelompok serta lingkungannya.